

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*  
DI KELAS V SD NEGERI 11 KOTO GADANG  
KECAMATAN BASO**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:**

**MARDIAH GUSMAWATI  
NIM 1200619**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2016**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*  
DI KELAS V SD NEGERI 11 KOTO GADANG  
KECAMATAN BASO**

Nama : Mardiah Gusmawati  
NIM : 1200619  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2016

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dra. Farida S, M.Si**  
NIP. 19600401 198703 2 002

**Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd**  
NIP. 19581117 198603 2 001

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



**Drs. Muhammadi, M.Si**  
NIP. 19610906 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

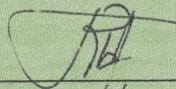
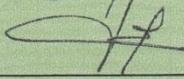
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*  
DI KELAS V SD NEGERI 11 KOTO GADANG  
KECAMATAN BASO

Nama : Mardiah Gusmawati  
NIM : 1200619  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Farida S,M.Si	
2. Sekretaris	: Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd	
3. Anggota	: Dra. Elma Alwi, M.Pd	
4. Anggota	: Drs. Arwin, M.Pd	
5. Anggota	: Dra. Zuryanty, M.Pd	

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2016  
Yang menyatakan



**Mardiah Gusmawati**  
**NIM.1200619**

## ABSTRAK

**Mardiah Gusmawati, 2016 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Role Playing di Kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran IPS yang berpusat pada guru. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa dalam berperan terhadap berbagai hal dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang mampu untuk menumbuhkan rasa percaya dirinya untuk menghadapi masalah dalam proses pembelajaran. Sehingga terhadap permasalahan ini dilakukan penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing*. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso .

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V. Penelitian dilaksanakan dua siklus. Prosedur penelitian meliputi, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Data penelitian berupa proses dan hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan aspek guru, siswa, dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada : a) RPP siklus I pertemuan I adalah 71,4 % dengan kualifikasi cukup, pertemuan II 82,1% dengan kualifikasi baik, meningkat pada siklus II 92,8% dengan kualifikasi sangat baik b) pelaksanaan pada aspek guru siklus I pertemuan 1 adalah 72,5% dengan kualifikasi cukup, pertemuan II 85,0% dengan kualifikasi baik, meningkat pada siklus II 92,5% dengan kualifikasi sangat baik c) pelaksanaan pada aspek siswa siklus I pertemuan I adalah 62,5% dengan kualifikasi cukup , pertemuan II 77,5% dengan kualifikasi baik, meningkat pada siklus II 87,5% dengan kualifikasi sangat baik d) hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1 69,4 dengan kualifikasi cukup, siklus I pertemuan II 78,1 dengan kualifikasi baik, meningkat pada siklus II 89,2 dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian, metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso”** dapat terselesaikan dengan baik. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tulisan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu melalui skripsi ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku Ketua Jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Masnila Devi, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
2. Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd dan Ibu Reinita, M.Pd selaku kepala UPP IV dan sekretaris UPP IV yang telah banyak memberikan bantuan informasi dan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Farida.S,M.Si selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Rifda Eliyasni,M.Pd selaku pembimbing II, yang penuh kesungguhan dan kesabaran memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Elma Alwi,M.Pd selaku dosen penguji I, Bapak Drs.Arwin,M.Pd selaku dosen penguji II, dan Ibu Dra. Zuryanty,M.Pd selaku dosen penguji III, yang telah banyak memberikan kontribusi saran dan masukan demi perbaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP, yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
6. Ibu Kepala Sekolah, Sekolah Dasar Negeri 11Koto Gadang Kecamatan Baso, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Ibu Rahmawati,S.Pd selaku guru kelas V di Sekolah Dasar Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Basoyang telah memberi izin dan masukan selama penelitian
8. Ayahanda Gusman dan Ibunda Ritawati,S.Pd, nenek, dan adikku tersayang serta sepupu dan keponakanku tersayang yang telah mendoakan dan banyak memberikan dukungan baik moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua rekan-rekanku R13, RM10, RM 11 terkhusus untukkeluarga besarku R15 PGSD yang selalu mengisi hari-hari ini dengan penuh canda dan tawa serta telah banyak membantu baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.
10. Adik-adik dan rekan-rekan mahasiswa PGSD UPP IV yang selalu mendoakan agar terselesainya skripsi ini.
11. Karib terdekat ku Co im, Mayang, Atep, Dewi, Uci Korea, Winda yang selalu ada memberikan semangat selama kita bersama.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari semua pembaca. Walaupun jauh dari kesempurnaan, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Amin.

Bukittinggi,

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	8
C. Tujuan penelitian.....	8
D. Manfaat penelitian.....	9
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Kajian teori.....	11
1. Hasil belajar.....	11
a. Pengertian Hasil Belajar.....	11
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	12
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	13
b. Fungsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	14
3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	15
a. Pengertian IPS.....	15
b. Tujuan IPS.....	16
c. Ruang Lingkup IPS.....	17
4. Hakikat Metode <i>Role Playing</i> .....	18
a. Pengertian Metode.....	18
b. Pengertian Metode <i>Role Playing</i> .....	19
c. Tujuan Metode <i>Role Playing</i> .....	20
d. Keunggulan Metode <i>Role Playing</i> .....	21
e. Langkah-Langkah Metode <i>Role Playing</i> .....	22

f. Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran IPS di SD.....	23
B. Kerangka Teori.....	30
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Lokasi Penelitian.....	35
1. Tempat Penelitian.....	35
2. Subjek Penelitian.....	35
3. Waktu dan Lama Penelitian.....	36
B. Rancangan Penelitian.....	36
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
a. Pendekatan.....	36
b. Jenis Penelitian.....	37
2. Alur Penelitian.....	38
C. Prosedur Penelitian.....	40
1. Perencanaan.....	40
2. Pelaksanaan.....	41
3. Pengamatan.....	42
4. Refleksi.....	42
D. Data dan Sumber Data.....	43
1. Data Penelitian.....	43
2. Sumber Data.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	44
1. Teknik Pengumpulan Data.....	44
a. Observasi.....	44
b. Tes.....	44
2. Instrumen Penelitian.....	45
a. Lembar Observasi.....	45
b. Lembar Soal.....	45
F. Analisis Data.....	46

#### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	49
1. Siklus 1 Pertemuan I.....	49
2. Siklus 1 Pertemuan II.....	85
3. Siklus II.....	117
B. Pembahasan.....	147
1. Pembahasan Siklus I.....	147
2. Pembahasan Siklus II.....	158

#### **BAB V. SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan.....	162
B. Saran.....	163

#### **DAFTAR RUJUKAN**

#### **LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabell.1Nilai ujian semester I IPS siswa kelas V SDN 11 Koto Gadang Kecamatan Baso 2015/2016.....	5

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
Bagan 2.1. Kerangka Teori .....	34
Bagan 3.1. Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

### Halaman

#### A. SIKLUS I PERTEMUAN 1

Lampiran 1	RPP Siklus I Pertemuan I .....	167
Lampiran 2	Skenario Metode <i>Role Playing</i> .....	182
Lampiran 3	Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan I.....	185
Lampiran 4	Lembar Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	191
Lampiran 5	Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I.....	196
Lampiran 6	Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I.....	200
Lampiran 7	Hasil Pengamatan Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I .....	201
Lampiran 8	Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan I (Aspek Guru) .....	206
Lampiran 9	Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan I (Aspek Siswa).....	214
Lampiran 10	Lembar Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	221
Lampiran 11	Lembar Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I.....	222
Lampiran 12	Lembar Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan.....	223
Lampiran 13	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif , Afektif, Psikomotor Siklus I Pertemuan I .....	225

#### B. SIKLUS I PERTEMUAN II

Lampiran 14	RPP Siklus I Pertemuan II.....	226
-------------	--------------------------------	-----

Lampiran 15	Skenario Metode <i>Role Playing</i> .....	241
Lampiran 16	Lembar Diskusi Kelompok Siklus I Pertemuan II.....	246
Lampiran 17	Lembar Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II .....	252
Lampiran 18	Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II .....	257
Lampiran 19	Lembar Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II .....	261
Lampiran 20	Hasil Pengamatan Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II .....	262
Lampiran 21	Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan II (Aspek Guru) .....	267
Lampiran 22	Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan II (Aspek Siswa).....	275
Lampiran 23	Lembar Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	282
Lampiran 24	Lembar Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II.....	283
Lampiran 25	Lembar Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	284
Lampiran 26	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif , Afektif, Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	286

### **C. SIKLUS II**

Lampiran 27	RPP Siklus II .....	287
Lampiran 28	Skenario Metode <i>Role Playing</i> .....	302
Lampiran 29	Lembar Diskusi Kelompok Siklus II.....	307
Lampiran 30	Lembar Penilaian Kognitif Siklus II.....	313
Lampiran 31	Lembar Penilaian Afektif Siklus II.....	318

Lampiran 32	Lembar Penilaian Psikomotor Siklus II.....	322
Lampiran 33	Hasil Pengamatan Penilaian RPP Siklus II.....	323
Lampiran 34	Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode <i>Role Playing</i> Siklus II (Aspek Guru).....	328
Lampiran 35	Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode <i>Role Playing</i> Siklus II (Aspek Siswa) .....	336
Lampiran 36	Lembar Hasil Penilaian Kognitif Siklus II.....	343
Lampiran 37	Lembar Hasil Penilaian Afektif Siklus II .....	344
Lampiran 38	Lembar Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II .....	345
Lampiran 39	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif , Afektif, Psikomotor Siklus II.....	347
Lampiran 40	Rekapitulasi Hasil Pengamatan RPP, AspekGuru dan Aspek Siswa Siklus I dan Siklus II .....	348

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi di sekolah dasar (SD). Depdiknas (2006:1) menyatakan “IPS adalah ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Pembelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan demikian, siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada ilmu IPS.

IPS penting diajarkan dalam pembelajaran IPS karena dapat menggali tingkat pemahaman siswa dan dapat bersosialisasi dengan lingkungannya. Depdiknas (2006:1) menyatakan tujuan mata pelajaran IPS yaitu,

(1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar ditujukan bagi siswa agar memahami potensi, peranan dirinya dalam tata kehidupan sosial, dan menghayati pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan serta berperan aktif di

lingkungan sebagai insan sosial dan warga negara yang baik. Selain itu, dapat membina kecerdasan sosial siswa dalam menelaah permasalahan-permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitar. Menurut Isjoni (2007:23-24) siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari, dan bisa membekali sikap atau nilai dan keterampilan siswa dalam hidup bermasyarakat sehingga mereka mengetahui lingkungannya, masyarakat dan bangsanya dimasa lampau dengan berbagai karakteristiknya.

Untuk mewujudkan hal di atas, dalam proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dengan memberikan kebebasan dalam beraktivitas dan bertindak kepada siswa. Proses pembelajaran IPS harus dapat melibatkan siswa secara totalitas sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Seperti yang diungkapkan Herman (2008:87) “Dalam proses pembelajaran siswa adalah yang melakukan kegiatan belajar (subjek belajar) sedangkan guru adalah fasilitator dan motivator”. Dari pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa guru sebagai fasilitator harus memiliki kemampuan dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, dalam pembelajaran IPS guru harus mampu mencapai tiga aspek pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga potensi siswa dapat berkembang dengan semestinya dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Oktober 2015 dan 22 Oktober 2015 dengan guru kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Basopeneliti menemukan permasalahan-permasalahan yang timbul dalam pembelajaran IPS, hal ini tergambar dari perencanaan yang dibuat oleh guru maupun pelaksanaannya di dalam kelas, (1) guru kurang terlihat melakukan perencanaan yang matang untuk melaksanakan pembelajaran dimana guru kurang mengembangkan indikator dari kompetensi dasar yang terkait dalam RPP serta minimnya guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang akan digunakan sehingga pada pelaksanaannya tujuan pembelajaran akan dicapai siswa belum tercapai secara optimal, (2) guru kurang mampu menciptakan situasi pembelajaran dimana siswa dapat melakukan bermain peran, (3) guru jarang meminta siswa melakukan latihan-latihan pemanasan sebelum pembelajaran yang bersifat dramatik, (4) guru kurang memberikan arahan bagi siswa ketika menjelaskan proses bermain peran yang nantinya akan dilaksanakan oleh siswa saat proses pembelajaran, (5) guru kurang memberikan bimbingan bagi para aktor yang terlibat dalam bermain peran, (6) guru kurang mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, dimana pada saat pelaksanaan pembelajaran guru jarang mengembangkan bakat yang terpendam pada diri siswa, (7) guru kurang menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri siswa untuk dapat berperan dalam menghadapi masalah dalam proses pembelajaran, (8)

guru juga kurang mengatur kondisi pembelajaran dimana siswa kurang dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa kekhawatiran mendapat sanksi, (9) gurucendrung melaksanakan penilaian pembelajaran di akhirproses pembelajaran saja.Hal ini berarti tingkatkemampuan siswadalammemahami pembelajaran maupun perkembangan belajarsiswaberpatokanpadahasilbelajaryang merekaperoleh. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa guru jarang menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan bervariasi dalam proses pembelajaran khususnya metode pembelajaran yang membuat siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan membuat siswa dapat berperan pada berbagai hal dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut berdampak pada siswa yakni:(1) kurangnya partisipasi dan peran siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) siswa tidak dapat mengembangkan bakat yang terpendam pada dirinya sehingga kepercayaan dirinyaberkurang, (3) siswa juga kurang memahami isi dari materi pelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa merasakan dan terlibat secara langsung di dalamnya, (4) siswa juga kurangdapat untuk bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya dalam mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah.

Proses pembelajaran di atasberdampak terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS, dimana hasil belajar siswa belum dapat tercapai secara maksimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

yang telah ditetapkan. Hal ini terbukti dengan rendahnya nilai semester siswa yaitu dengan rata-ratanya 71,2. Sedangkan, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa pada pembelajaran IPS di sekolah tersebut yaitu 75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.1 Nilai Semester I Kelas V mata pelajaran IPS pada tahun ajaran 2015/2016**

NO	NAMA	KKM	NILAI SEMESTER I	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	MI	75	60		√
2	S	75	70		√
3	AGF	75	70		√
4	ADA	75	78	√	
5	AF	75	83	√	
6	AKN	75	78	√	
7	ARP	75	88	√	
8	AWS	75	75	√	
9	ADS	75	60		√
10	DFA	75	73		√
11	DO	75	65		√
12	ED	75	60		√
13	EZ	75	75	√	
14	F	75	75	√	
15	G	75	65		√
16	HH	75	75	√	
17	MHA	75	75	√	
18	MF	75	65		√
19	NN	75	65		√
20	SR	75	70		√
21	ZDR	75	70		√
Total			1495		
Persentase Ketuntasan				43%	57%
Rata-rata			71.2		

Sumber: Data sekunder kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso

Dari tabel di atas dapat kita ketahui bahwa dari 21 orang siswa hanya sebanyak 9 orang siswa atau 43% yang mencapai KKM dan 12

orang siswa atau 57% nilainya dibawah KKM. Jika kondisi pembelajaran yang digambarkan di atas dibiarkan terus berlanjut maka akan berimplikasi negatif terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso.

Untuk mengatasi kondisi di atas perlu diadakan pembaharuan pada cara mengajar guru. Salah satu alternatif tindakan yang dapat dilakukan adalah dengan melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode yang tidak membosankan dan aktivitas pembelajaran harus lebih banyak berpusat pada peserta didik agar dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Salah satunya dengan menggunakan metode *Role Playing*. Menurut Abdul (2009:108) “Metode *Role Playing* merupakan metode yang banyak digunakan dalam IPS”. Dalam metode ini siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.

Menurut Syaiful (2011:213) “Metode *Role Playing* merupakan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial”. Jadi *Role Playing* metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Menurut Oemar (2011:214) ada beberapa keuntungan penggunaan *Role Playing* yaitu, “siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi”. *Role Playing* memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dandengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok/ individu-individu.

Pada kelas V semester 2 dalam mata pelajaran IPS dengan KD 2.3 menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan, siswa diharapkan dapat menghargai jasa para tokoh yang terlibat di dalam nyadan mengetahui peristiwa-peristiwa penting di sekitar proklamasi. Dalam pembelajaran IPS pada materi ini guru dapat menggunakan metode *Role Playing* dimana siswa dapat memainkan peran tentang peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi sehingga siswa memahami cara menghargai jasa para pahlawan, karena siswa terlibat langsung dalam memerankan adegan seputar proklamasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengangkat judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso?

Permasalahan tersebut akan dibahas secara khusus mengenai:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* di Kelas V SDNegeri11 Koto Gadang Kecamatan Baso?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* di Kelas V SDNegeri11 Koto Gadang Kecamatan Baso.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau sambungan bagi pengembangan pembelajaran di SD, khususnya pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Sedangkan secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Bagi peneliti, salah satu syarat untuk menyelesaikan S1 dan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang langkah-langkah menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.
2. Bagi guru, dapat memperkaya ilmu tentang penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi kepala sekolah, hendaknya dapat mendorong para guru untuk melaksanakan proses pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* dalam rangka perbaikan pembelajaran di SD.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran.

Menurut Mulyasa (2010:212)“Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan”. Sedangkan menurut Nana (2009:22)“Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Oemar (2008:20)menyatakan “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani”.

Dari pendapat di atas, dapat penelitisimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar siswa yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang

bersangkutan dan dialami siswa setelah mengikuti pembelajaran dari tidak tahu menjadi tahu dan perubahan.

#### **b. Jenis-Jenis Hasil Belajar**

Jenis belajar yang dicapai siswa erat hubungannya dengan rumusan tujuan pembelajaran yang direncanakan oleh guru yang mencakup 3 ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Bloom (dalam Nana, 2009:22) “Ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan ranah psikomotorik”. Sedangkan menurut Horward Kingsley (dalam Nana, 2009:22) “Ada tiga macam hasil belajar yaitu (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah”.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Oemar (2008:161) hasil belajar terdiri atas tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah *kognitif* yang merupakan penilaian terhadap pengetahuan dan pemahaman yang terdiri atas aspek pengenalan, aspek mengingat kembali, dan aspek pemahaman,
- 2) Ranah *afektif* yang merupakan sasaran penilaian sikap dan nilai yang terdiri atas aspek penerimaan, sambutan, penilaian, organisasi, dan aspek karakteristik diri dengan suatu nilai atau kompleks nilai,
- 3) Ranah *psikomotorik* yang merupakan sasaran penilaian keterampilan yang terdiri atas aspek keterampilan kognitif, keterampilan psikomotorik, keterampilan reaktif, dan keterampilan interaktif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa secara garis besar jenis-jenis hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar

intelektual (pengetahuan dan pemahaman), afektif merupakan sasaran penilaian sikap, dan psikomotor berkenaan dengan keterampilan.

## **2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

### **a. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Perencanaan merupakan bagian terpenting yang harus diperhatikan dalam implementasi KTSP. Oleh karena itu, dalam situasi bagaimanapun, guru tetap harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), karena perencanaan merupakan pedoman pembelajaran.

Menurut Mulyasa (2009:213) “Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus.”

Pendapat ini dipertegas oleh Kunandar (2011:262) yang menyatakan bahwa “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan persiapan yang harus dilakukan guru sebelum mengajar.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran adalah persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum mengajar untuk mencapai satu atau

lebih kompetensi dasar dalam standar isi yang dijabarkan dalam silabus.

#### **b. Fungsi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran, RPP memiliki beberapa fungsi. Menurut Mulyasa (2009:217) sedikitnya terdapat dua fungsi RPP dalam KTSP, antara lain “(1) Fungsi Perencanaan, rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya dapat mendorong guru lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran dengan perencanaan yang matang; (2) Fungsi Pelaksanaan, untuk mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan.”

Lebih lanjut Kunandar (2011:263) menyatakan bahwa “Fungsi rencana pembelajaran adalah sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar (kegiatan pembelajaran) agar lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi rencana pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai acuan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar guru siap dalam melakukan proses pembelajaran dimana nantinya proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

### **3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**

#### **a. Pengertian IPS**

Mata Pelajaran IPS yang diberikan di SD tentunya memiliki pengertian tersendiri sehingga dapat dipahami dengan baik dalam pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari.

IPS merupakan integrasi berbagai cabang Ilmu Sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

Menurut Nasution (dalam Isjoni,2007:21) “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya. Bahan ajarnya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara”. Selanjutnya Ischak (1997:30) menyatakan bahwa “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial baik di lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

## **b. Tujuan IPS**

Pada dasarnya tujuan dari mata pelajaran IPS adalah memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Menurut Depdiknas (2006:1) IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Gross (dalam Etin, 2008:14) “Tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat, serta mengembangkan kemampuan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapi”. Lebih lanjut, Nana (2008:5) menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dapat diketahui tujuan IPS adalah untuk mendidik , memberi bekal dan

kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya.

### **c. Ruang Lingkup IPS**

Setiap mata pelajaran mempunyai batasan atau ruang lingkup materi yang akan diajarkan, begitu juga dengan mata pelajaran IPS. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memanfaatkan sumber daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Menurut Depdiknas (2006:1) “Ruang lingkup mata pelajaran IPS memiliki berbagai aspek : (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu berkelanjutan dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya dan, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan”. Selain itu, menurut Sapriya (2007:5) “Ruang lingkup IPS meliputi hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah mengkaji manusia dan membahas bagaimana manusia berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Ini disebabkan karena manusia tumbuh dan kembang

pada lingkungan yang memiliki sistem sosial dan budaya yang berbeda.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan ruang lingkup IPS yang ke-2 yaitu waktu berkelanjutan dan perubahan, karena materi-materi yang disajikan nanti berkaitan erat dengan ruang lingkup. Dengan demikian, pembelajaran IPS akan lebih terarahkan dan lebih tepat dalam penelitian dilapangan nanti.

#### **4. Hakikat Metode *Role Playing***

##### **a. Pengertian Metode**

Pada langkah pembelajaran, guru menggunakan metode yang sesuai dengan pembelajaran. Pengertian metode menurut Wina (2006:147) adalah:

Cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan tercapai secara optimal, keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Sedangkan menurut Djamarah (2007:1) “metode adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktifitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan siswa untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara atau kiat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa sehingga proses pembelajaran berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

**b. Pengertian Metode *Role Playing***

Metode *Role playing* merupakan metode yang pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Menurut Nana (2010:116) “metode *Role Playing* adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak yang terdapat pada kehidupan nyata”.

Sedangkan menurut Abdul (2009:109) “*Role Playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan disekitar peristiwa proklamasi”. Lebih lanjut Ridwan (2014:170) menyatakan bahwa “Metode *Role playing* adalah metode yang dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa metode *Role Playing* adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan

mempertunjukkan, mendramatisasikan atau menirukan cara tingkah laku dalam hubungan sosial dan status serta fungsi pihak-pihak yang terdapat pada kehidupan nyata.

**c. Tujuan metode *Role Playing***

Setiap metode pembelajaran mempunyai tujuan, begitu juga dengan metode *Role Playing*. Clark (dalam Abdul, 2009:109) mengemukakan beberapa tujuan penggunaan metode *Role Playing* diantaranya adalah:

1) Untuk memotivasi/meluncurkan unit; 2) untuk mencapai puncaknya unit; 3) untuk membuat situasi historis/kontemporer yang jelas dimana ada konflik emosi, berbeda sudut pandang, bias, masalah yang disebabkan oleh perbedaan ras, usia, agama, kebangsaan, etnis/kembali tanah dan seterusnya. (a) dengan membuat murid menyadari perbedaan sudut pandang dan konsekuensinya. (b) dengan membantu siswa menyadari sikap dan perasaan orang yang terlibat dalam situasi dan sensitizies mereka dengan perasaan orang lain. (c) dengan mengembangkan konsep yang lebih jelas; 4) untuk mengubah sikap; 5) untuk mengajarkan nilai-nilai; 6) untuk mengajar konten yang berkaitan dengan hubungan manusia; 7) untuk mengembangkan keterampilan kewarganegaraan dengan menunjukkan kedua metode sukses dan berhasil kita gunakan untuk memecahkan masalah antar kelompok dan interpersonal dengan memberikan praktek dalam mengambil peran kehidupan nyata dan dengan berlatih proses demokrasi.

Disamping itu Hamzah (2011:26) juga mengemukakan beberapa tujuan penggunaan metode *Role Playing* diantaranya adalah: 1) agar siswa dapat menggali perasaannya; 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya; 3) mengembangkan keterampilan dan sikap

dalam memecahkan masalah; 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat diketahui bahwa tujuan metode ini secara umum adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik. Setelah mereka mengenal peran-peran tadi maka mereka dapat memahami keunggulan dan kelemahan peran-peran tersebut serta dapat mengajukan alternatif saran atau pendapat guna mengembangkan peran-peran yang ditampilkan dalam kehidupan sebenarnya.

#### **d. Keunggulan Metode *Role Playing***

*Role Playing* sebagai salah satu metode, memiliki keunggulan yang harus diperhatikan oleh seorang guru sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Menurut Nana (2010:117) *Role Playing* memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

- 1) Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya;
- 2) Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil;
- 3) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran;
- 4) Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran;
- 5) Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.

Lebih lanjut metode *Role Playing* oleh Mansyur (dalam Syaiful, 2011:213) mempunyai kebaikan-kebaikan antara lain ialah:

- (1) Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan,

terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan murid harus tajam dan tahan lama; (2) murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia; (3) bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah; (4) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya; (5) murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; (6) bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

#### e. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Langkah-langkah metode *Role Playing* ini membantu siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Oemar (2011:215) dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, ada beberapa langkah yang harus diikuti guru sebagai berikut:

**1) Persiapan dan instruksi.** (a) guru memiliki situasi/dilema *Role Playing*; (b) sebelum pelaksanaan bermain peran siswa harus mengikuti latihan pemanasan, (c) guru memberikan instruksi khusus pada peserta *Role Playing* setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas; (d) guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience. **2) tindakan dramatik dan diskusi.** (a) para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi *Role Playing*; (b) *Role Playing* harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut; (c) keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi *Role Playing*. **3) evaluasi *Role Playing*.** (a) siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *Role Playing*; (b) guru menilai efektivitas dan keberhasilan *Role Playing*; (c) guru membuat *Role Playing* yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada) atau pada buku catatan guru.

Menurut Abdul (2009:112) dalam melaksanakan metode *Role Playing*, ada beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut:

**1) persiapan.** (a) persiapan untuk bermain peran; (b) memilih pemain; (c) mempersiapkan penonton; (d) persiapan para pemain; **2) pelaksanaan.** (a) upayakan agar singkat; (b) biarkan spontanitas jadi kunci; (c) jangan menilai aktingnya, bahasanya dll; (d) biarkan siswa bermain bebas; (e) mencari solusi bisa terjadi kemacetan; (f) mencari solusi jika pemain tersesat; (g) mencari solusi jika siswa mengganggu; (h) jangan bolehkan pemirsa menunggu. **3) tindak lanjut.** (a) diskusi; (b) melakukan bermain peran kembali.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan metode *Role Playing* ini ada tahapan-tahapan tertentu yang harus dilakukan guru. Hal ini bertujuan agar metode *Role Playing* dapat berjalan sesuai dengan mestinya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan dari beberapa langkah metode *Role Playing* yang telah dijelaskan, maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan langkah-langkah menurut Oemar (2011:215) karena mudah untuk diterapkan dan cocok untuk digunakan di sekolah dasar (SD).

#### **f. Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS di SD**

Dalam melaksanakan pembelajaran IPS, guru juga dapat memasukkan/menggunakan metode pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan metode *Role Playing*, karena cocok dalam pembelajaran IPS. Dengan menggunakan metode *Role*

*Playingsiswa* akan terlibat secara aktif dan ikut terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Sebelum menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS, diperlukan langkah-langkah yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut:

#### 1) Langkah Perencanaan

Agar pelaksanaan *Role Playing* dapat berjalan dengan efektif, perlu dilakukan perencanaan sebelum pelaksanaannya. Perencanaan yang perlu dilakukan sebelum pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Merencanakan jadwal penelitian,
- b) Menentukan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD),
- c) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), di mana di dalamnya terdapat langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan,
- d) Membuat LDK yang berisikan pertanyaan seputar permasalahan yang akan dibicarakan,
- e) Menyediakan media yang akan dibutuhkan dalam pembelajaran,
- f) Menyediakan lembar soal yang akan dikerjakan oleh siswa secara individu untuk melatih kemampuan yang telah diperoleh oleh siswa.

## 2) Langkah Pelaksanaan

Penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di SD yaitu materi di kelas V pada semester 2 khususnya pada materi proklamasi yang terdapat dalam KD 2.3, peneliti menggunakan langkah-langkah metode *Role Playing* yang dikemukakan oleh Oemar (2011: 215). Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

### **Langkah 1 : Persiapan dan instruksi**

- a) Guru memiliki situasi/dilema *Role Playing*
  - 1) Siswa dibagi ke dalam ke dalam 4 kelompok yang tiap-tiap kelompok terdiri dari 5-6 orang berdasarkan kedekatan tempat duduk
  - 2) Siswa dibagikan naskah bermain peran tentang peristiwa Dalat dan berita kekalahan Jepang oleh guru
  - 3) Guru membagi 2 kelompok pertama untuk bermain peran tentang peristiwa di Dalat dan 2 kelompok selanjutnya bermain peran tentang berita kekalahan Jepang
  - 4) Kelompok ditunjuk secara acak untuk bermain peran.
  
- b) Siswa harus mengikuti latihan pemanasan
  - 1) Siswa memilih perannya masing-masing dengan mendiskusikan di dalam kelompok

- 2) Siswa mengikuti latihan-latihan pemanasan sebelum tampil
  - 3) Siswa dibimbing oleh guru saat melakukan latihan pemanasan
  - 4) Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang hal-hal yang nantinya perlu diperhatikan oleh kelompok pengamat ketika kelompok pemain tampil
- c) Guru memberi instruksi khusus kepada peserta *Role Playing*
- 1) Guru menyampaikan bagaimana proses bermain peran yang akan segera dilaksanakan kepada seluruh kelas
  - 2) Siswa kelompok pemain diberikan instruksi khusus oleh guru dalam bermain peran nantinya
  - 3) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang karakter-karakter yang akan dimainkan
  - 4) Guru menjelaskan situasi yang ada dalam isi cerita *Role Playing* yaitu tentang peristiwa Dalat dan berita kekalahan Jepang kepada kelompok pemain agar lebih terarah
- d) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*

- 1) Siswa bertanya jawab dengan guru tentang peran-peran yang akan dimainkan tentang peristiwa Dalat dan berita kekalahan Jepang
- 2) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang peran yang akan dimainkan
- 3) Siswa diminta untuk menghayati peran yang akan dimainkannya
- 4) Kelompok bersiap-siap untuk bermain peran

### **Langkah 2: Tindakan dramatik dan diskusi**

- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi

#### *Role Playing*

- 1) Kelompok yang tampil terlebih dahulu ditunjuk oleh guru
- 2) Siswa mendengarkan penjelasan hal-hal yang harus diamati oleh kelompok pengamat
- 3) Siswa mendengarkan penjelasan tentang hal-hal yang akan dinilai dari kelompok pemain
- 4) Kelompok pemain yang telah ditunjuk memainkan perannya sesuai dengan naskah yang telah dibagikan

- b) *Role Playing* harus berhenti pada titik terpenting

- 1) Guru membimbing siswa selama *Role Playing*. Misalnya *Role Playing* berhenti sejenak pada titik

penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.

- 2) Siswa diminta membahas tampilan kelompok
  - 3) Siswa yang menjadi kelompok pengamat diminta memberikan komentar
  - 4) Siswa yang menjadi kelompok pemain diminta memberikan tanggapan
- c) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi *Role Playing*
- 1) Siswa mendengarkan ulasan guru atas tampilan kelompok pemain
  - 2) Siswa mendengarkan komentar dari kelompok pengamat
  - 3) Perwakilan dari kelompok pemain memberikan tanggapan terhadap komentar yang telah diberikan oleh kelompok pengamat
  - 4) Setelah kelompok pertama tampil, guru memilih kelompok selanjutnya untuk melakukan *Role Playing*

### **Langkah 3: Evaluasi *Role Playing***

- a) Siswa memberikan keterangan tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *Role Playing*
  - 1) Siswa menerima LDK yang dibagikan oleh guru
  - 2) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai cara mengisi LDK yang telah dibagikan
  - 3) Siswa diminta mengisi LDK dan mendiskusikannya dengan kelompoknya
  - 4) Siswa diminta bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti.
- b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan *Role Playing*
  - 1) Perwakilan kelompok pengamat diminta untuk memberikan komentarnya terhadap penampilan kelompok pemain
  - 2) Siswa sebagai kelompok pemain menanggapi tanggapan yang diberikan oleh kelompok pengamat
  - 3) Siswa dan guru bertanya jawab tentang peranan tokoh yang sudah dimainkan siswa dalam *Role Playing*
  - 4) Guru memberikan penilaian terhadap penampilan dari masing-masing kelompok.
- c) Guru membuat *Role Playing* yang telah dilaksanakan dan dinilai dalam buku catatan guru

- 1) Siswa diminta untuk menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan
- 2) Siswa diminta mencatat poin-poin penting di buku masing-masing
- 3) Siswa diminta untuk membuat catatan dengan rapi dan jelas
- 4) Guru memberikan penguatan materi untuk perbaikan *Role Playing* selanjutnya.

Dengan demikian siswa dapat memainkan peran bagaimana peristiwa sekitar proklamasi dan siswa akan merasakan bagaimana semangat juang para pahlawan sekitar peristiwa proklamasi.

## **B. Kerangka Teori**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* pada kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang Kecamatan Baso. Kerangka teori merupakan kerangka berfikir peneliti tentang pelaksanaan penelitian sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.

Adapun kerangka berfikir penelitian ini diawali dengan adanya kondisi faktual yakni ditemuinya permasalahan pada siswa kelas V SD Negeri 11 Koto Gadang yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Oleh karena itu peneliti perlu melakukan suatu tindakan yang berupa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat memberikan nuansa baru bagi siswa, karena dengan metode ini siswa akan bermain sesuai dengan peran yang diminta. Dalam pembelajaran akan tampak keceriaan dan siswa akan merasa tidak terbebani oleh kegiatan belajar yang biasanya membuat siswa jenuh, sebab metode *Role Playing* mengajak siswa belajar sambil memecahkan masalah dengan memerankan peran orang lain. Contoh peran-peran yang dapat dimainkan dalam materi penelitian ini adalah memerankan tokoh pahlawan dalam memperjuangkan proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran IPS yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan
  - a. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.
  - b. Menyiapkan LDK
  - c. Menyiapkan media pembelajaran
  - d. Lembar soal
2. Pelaksanaan

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dilaksanakan dengan langkah-langkah menurut Oemar (2011:215):

**Langkah 1 : Persiapan dan instruksi:**

- a. Guru memiliki situasi/dilema *Role Playing*

- b. Siswa harus mengikuti latihan pemanasan
- c. Guru memberi instruksi khusus kepada peserta *Role Playing*
- d. Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*

**Langkah 2: Tindakan dramatik dan diskusi**

- a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi *Role Playing*
- b. *Role Playing* harus berhenti pada titik terpenting
- c. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi *Role Playing*

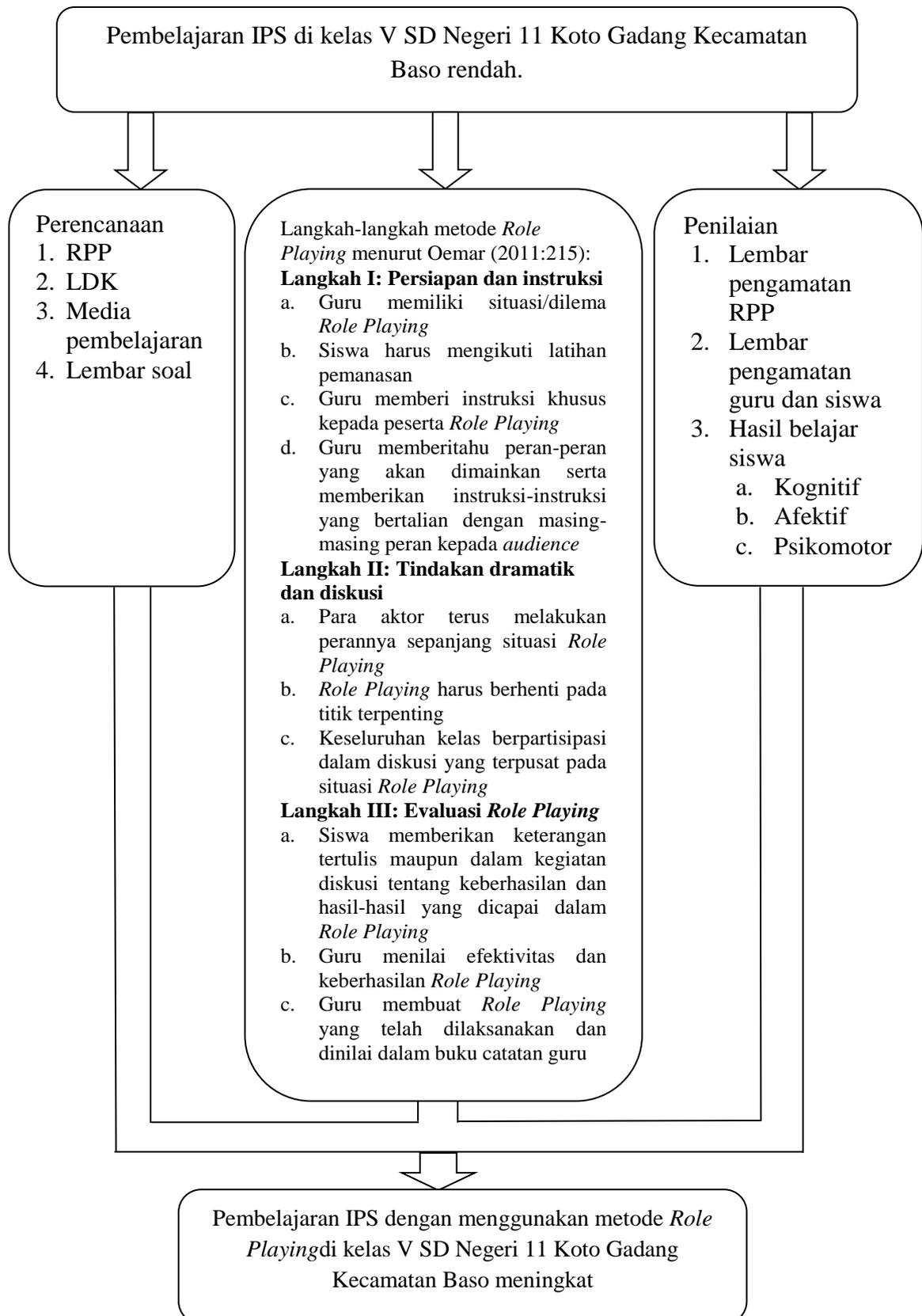
**Langkah 3: Evaluasi *Role Playing***

- a. Siswa memberikan keterangan tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *Role Playing*
  - b. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan *Role Playing*
  - c. Guru membuat *Role Playing* yang telah dilaksanakan dan dinilai dalam buku catatan guru
3. Evaluasi
- a. RPP
  - b. Lembar pengamatan guru dan siswa
  - c. Hasil belajar siswa
    - 1) Kognitif
    - 2) Afektif

### 3) Psikomotor

Dengan demikian peneliti dapat menyatakan bahwa penerapan metode *Role Playing* sesuai dengan teori-teori yang telah diungkapkan di atas dapat meningkatkan hasil pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPS. Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

Bagan 2.1 Kerangka teori penelitian



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. SIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil penelitian, serta pembahasan penelitian tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran IPS di kelas V SD dengan menerapkan metode *Role Playing* dituangkan dalam bentuk RPP yang komponen penyusunnya terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, proses pembelajaran, metode pembelajaran, media dan sumber pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. RPP dirancang dengan menggunakan metode *Role Playing* yakni langkah secara umum a) persiapan dan instruksi, b) tindakan dramatik dan diskusi, c) evaluasi *Role Playing*. RPP pada siklus I diperoleh 76,8 % dengan kualifikasi baik (B), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 92,8% dengan kualifikasi sangat baik (SB).
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Langkah-langkah pembelajaran terdiri atas tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan ini pun di padukan dengan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus dan siklus I terdiri atas dua kali pertemuan dan siklus II yang terdiri dari satu kali

pertemuan dengan persentase pelaksanaan siklus I untuk aktivitas guru 78,6% dengan kualifikasi baik(B) dan aktivitas siswa 70% dengan kualifikasi cukup (C), sedangkan pada siklus II dari aktivitas guru 92,5% dengan kualifikasi sangat baik (SB) dan aktivitas siswa 87,5% dengan kualifikasi sangat baik (SB).

3. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa, yang dimulai dari nilai awal sampai siklus dua. Dilihat dari nilai awal, siswa hanya memperoleh nilai rata-rata 71,2. Kemudian setelah diadakan tes akhir siklus I, siswa memperoleh nilai rata-rata menjadi 72,6. Dan tes akhir siklus II rata-rata siswa meningkat menjadi 89,2. Jadi dilihat dari rata-rata yang diperoleh siswa dengan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* hasil pembelajaran siswa dapat ditingkatkan sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

## **B. SARAN**

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Guru dalam merencanakan pembelajaran agar dapat merancang langkah belajar yang sesuai dengan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*. Sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
2. Guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* harus benar-benar memahami langkah-

langkahnya dan memanfaatkan waktu seoptimal mungkin, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

3. Meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* diharapkan dapat dilakukan secara berkesinambungan oleh sekolah. Karena pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan tidak akan jenuh dengan pembelajaran yang monoton.